Design public, le politique par le poétique ?

Pierre Litzler, architecte dplg, professeur des universités, responsable master design, Université de Strasbourg

" Le design n'est pas une profession, mais une attitude. (...)
Les notions de design et de designer doivent être transformées. Il faut abandonner le concept de "spécialiste" pour parvenir à une attitude opérationnelle globale d'ingénuité et d'invention permettant de saisir les projets dans leur rapport aux besoins des individus et de la société plutôt qu'isolément. On ne peut se contenter d'extraire de la complexité de la vie un sujet particulier pour tenter de le traiter en élément indépendant. Il y a design dans l'organisation de notre affectivité, de notre vie familiale, dans les rapports syndicaux, dans l'urbanisme comme dans tout travail réunissant les individus "civilisés". Finalement, tous les problèmes de design sont fondés sur une unique préoccupation : le design pour la vie ! "[1]

Cette citation de Laszlo Moholy-Nagy, qui prône un *design pour la vie,* prend aujourd'hui une certaine acuité. En effet le terme *design* à encore trop souvent une connotation restreinte ; son sens est étrangement corrompu par une définition limitée à l'esthétique industrielle.[2] Même si cette acception restrictive est encore largement généralisée dans le grand public, elle ne peut plus définir complètement le design actuel. De manière plus pertinente, ce qui semble aujourd'hui faire sens pour cette discipline ; ce n'est pas exclusivement l'esthétique, *la recherche de formes nouvelles pour un objet fonctionnel,* mais une attitude de transformation par la création, un art impliqué dans la vie. En effet le design contemporain instaure le cadre de notre quotidien, le modifie continuellement, pour engager des dispositifs et des dispositions pour un façonnement autre de notre société.

Si le design dans son ensemble participe à donner forme à nos existences, le domaine particulier du design public relève d'une complexité particulière ; car créer et concevoir la transformation, c'est souvent contribuer à façonner et changer la vie des autres. Une création qui dépasse donc les seuls enjeux artistiques personnels d'un créateur pour s'inscrire dans nos destinées comme un fait, qui peut avoir des répercussions importantes sur la manière d'être des hommes.
Le design public nécessite donc un état d'esprit, une attitude, un engagement pour réenchanter le monde. Pour changer la vie le designer interroge, invente et conçoit les espaces, objets ou supports pour l'homme dans leur usage public et tente de transformer, d'harmoniser, les environnements et contextes à de nouveaux idéaux et utopies.

Une nouvelle conception du design comme attitude parviendra-t-elle à faire naître, - comme l'imaginait Joseph Beuys pour l'art, considérant que le seul acte plastique véritable consiste dans le développement de la conscience humaine - un design comme *sculpture sociale ; « un moyen de l'organisation de l'économie politique »* [3]*?*

À travers leurs différents projets, élaborés durant leur cursus 2009 / 2010, les étudiants du master design de l'Université de Strasbourg ont tenté, à travers une attitude singulière et un engagement personnel, cette expérimentation du politique par le poétique ; de projeter et d'imaginer une autre manière *d'être ensemble* dans des espaces publics autres.

Schengen, un espace public européen aux géographies et cultures variées

Gwenaëlle Bertrand, Maxime Favard

Du point de vue créatif, le design public est un domaine très fructueux puisqu'il s'inscrit dans des géographies et des cultures variées. Il propose des scenarii de vie et élabore des modèles au service du public afin de développer des liens entre les individus. Le public, alors impliqué dans un scénario, est sensibilisé à son environnement et à sa manière de vivre et consommer. Le métier de designer est riche par la pluralité de ses domaines mais aussi par sa capacité à toucher un public composé d'individus très différents, aux convictions et mœurs variés.

C'est d'ailleurs ce que nous avons souhaité insuffler au projet *Schengen* issu d'une volonté de communication intereuropéenne. Nous avons donc imaginé un train à ultra-grande vitesse parcourant l'espace continental européen dont trente capitales seraient desservies par ce réseau, lui-même réparti sur quatre lignes. Dans l'ensemble, notre charte graphique matérialise les liens mais aussi la diversité des pays qui composent cet espace sans frontière. Le champ d'application graphique s'étend sur de nombreux domaines, du ticket de train à l'étiquette de bagage, en passant par la signalétique et l'habillage du train. Le logotype quant à lui, constitue l'unité et la diversité de l'espace Schengen tout en évoquant le mouvement, la fluidité et la rencontre liés au transport. Par conséquent, cette identité visuelle pour un espace public européen du voyage propose une communication élargie et ouverte sur des espaces diversifiés

---

[1] Laszlo Moholy-Nagy, *Vision in motion,* Paul Théobald publisher, Chicago 1969

[2] Dans le dictionnaire, Le Robert illustré d'aujourd'hui, 1996, on trouve sous le mot design, la définition suivante: *Esthétique industrielle appliquée à la recherche de formes nouvelles et adaptées à leur fonction*

[3] C'est ainsi que le philosophe Bernard Stiegler envisage le design : *« Du design comme sculpture sociale »*, Le Design , Essais sur des théories et des pratiques, sous la direction de Brigitte Flammand, éditions du Regard, Institut français de la mode, Paris, 2006

J'sel. Une toile d'échange virtuelle pour tisser d'authentiques relations humaines

Perrine Boissier, Sophie Delrot

Ce projet pour un *Univers graphique pour la communication des S.E.L : Services d'échanges locaux,* réinterprète le système S.E.L qui permet l'échange de savoirs et de compétences pour une économie parallèle sans monnaie. Basés sur la confiance de chacun, les services sont échangés en heures et négociés entre les participants, (une heure de piano contre une heure d'anglais, une heure de ménage contre une heure de bricolage, un coup de main pour le déménagement, une retouche en couture, une séance de cuisine, une taille de jardin, etc.) Ce système permet à chacun d'être valorisé dans une activité, quelle qu'elle soit et de tisser aussi des relations interpersonnelles initiées par ces d'aides partagées. La toile virtuelle permettra ainsi de tisser des échanges authentiques et de développer une autre économie ; celle de l'entre-aide

Pour la clarification et la mise en valeur de chaque service proposé, nous tentons la classification suivante : bricolage, événementiel, travaux manuels, jardin, culture, bien-être, éducation, animation, sport…

Le site "jsel-maville.com" propose l'accès en ligne d'un catalogue de ces activités proposées avec un accès par service (je cherche quelqu'un qui puisse réparer une étagère, je cherche un cours d'anglais etc.), un accès par nom (j'ai déjà échangé avec telle personne, je voudrais recommencer…), et un espace adhérent accessible en permanence pour modifier et diversifier ses propositions. Une page d'actualité est aussi accessible, on peut y laisser les commentaires de ses expériences ou faire des propositions. Y sont aussi annoncés les événements qui rassemblent les acteurs du dispositif (réunions, fêtes, événements). Ces échanges sont retranscrits en direct sur une toile graphique qui se tisse entre les adhérents et les services échangés. C'est cette toile qui rend visible le foisonnement des échanges et les multiples formes qu'ils peuvent prendre.

La Main [ou] verte. Entre fourche et fourchette ; mani-fester une nouvelle conscience écologique

Marjolaine Lecourt

Actuellement, l'alimentation biologique a le vent en poupe. Des supermarchés 100 % bio éclosent, prenant conscience de la pertinence de tels aliments et par conséquent de la nécessité de leur distribution. Face à cette nouvelle conscience écologique, le projet de design de service et de communication visuelle**,** *La Main [ou] verte*, propose la création d'un service vert pour citadins en leur offrant un contact avec la terre et la possibilité de cultiver leurs propres légumes au sein d'une grande serre venant se greffer sur les jardins familiaux des villes. Réunissant à la fois la dimension écologique et économique, en réduisant ainsi la distance entre la fourche et la fourchette, cette « maison de la culture » vise, de prime abord, la création d'un « esprit de potager » venant favoriser l'esprit de quartier. Ce lieu de rencontre, ouvert à tous, se veut à la fois convivial et familial et contribue à ce que les jardins familiaux ne deviennent pas des « non-lieux » individuels. Ces lieux d'échanges publics permettent d'animer les espaces sociaux et de faire sens pour ceux qui les pratiquent en réduisant le caractère banal et impersonnel de l'espace collectif.
Afin de faire connaître le projet aux citadins et de transmettre sa vocation sociale, une communication informative, ludique et évolutive a été mise en place. Facilement adaptable sur les différents supports de communication requis, la charte graphique de *La Main [ou] verte* promeut le caractère familial de l'organisation en travaillant sur une cible « famille » et une cible « enfants ». L'idée proposée ici est d'adopter une communication, pour une *communion* avec la nature, qui s'échelonne dans le temps afin d'établir un rythme, une évolution calquée sur celle des saisons pour jouer sur la série, la collection.

Graines de saison. La balade des légumes solidaires

Damien Bechler, Pauline Desgrandchamp

Depuis juillet 2009 et la refonte du "règlement des marchés de la ville de Strasbourg", la ville a décidé de s'inscrire dans une nouvelle optique visant la redynamisation des marchés de quartiers. Le regain d'intérêt pour ces marchés reflète un changement de la consommation des habitants. Outre cuisiner des légumes frais de saison, le marché c'est également avoir ; le souci de la qualité des produits, l'assurance de la proximité des lieux de production, le plaisir de consommer des produits d'un terroir, la conscience d'échanger et de vivre dans un territoire. Le souci écologique du mieux vivre, en rapport à la production locale et agricole, prend de plus en plus d'importance et il en va de même pour les dispositifs et dispositions privilégiant le lien social. Au moyen d'un marché itinérant, *Graines de saison* propose une synthèse des préoccupations majeures d'une nouvelle approche de la consommation, d'un mieux vivre et d'une nouvelle conscience écologique.

Graines de saison est projet de communication globale qui a pour objectif de faire *germer*, à partir de l'acte de manger, une autre conscience écologique et économique. Au centre de ce dispositif, une péniche aménagée naviguant sur les berges du centre de Strasbourg permettant de toucher un public important. C'est à la fois un marché de produits saisonniers, un café-restaurant participatif permettant les échanges, le dialogue et un lieu pour *semer* cette nouvelle manière éco-citoyenne d'envisager la restauration. Notre démarche est basée sur la notion de cycle ; chaque saison à ses produits, ses saveurs qui permettent de valoriser, de sensibiliser et de

faire découvrir la diversité des goûts et des senteurs.

Outre cette sensibilisation par l'information, la vente de produits, et la restauration, qui propose des plats cuisinés à consommer ou à emporter, il s'agit d'*ancrer* les habitants dans une démarche proposant une nouvelle manière de consommer et d'appréhender leur environnement. Ce lieu fottant et naviguant à travers la ville, rempli de produits et de saveurs, doit également permettre de faire *éclore* les sens endormis, de réapprendre à goûter et à cuisiner des légumes que l'on a perdus l'habitude d'acheter. Une approche qui permet également d'orienter les producteurs locaux vers de nouvelles productions locales délaissées et vers une nouvelle qualité gastronomique, écologique et sociale.

Graines de saison permettra ainsi de réfléchir et de prendre conscience de l'importance d'une nourriture saine et tentera de restaurer une autre cohésion sociale au sein d'un espace public qui, nous l'espérons, incitera à un changement des comportements. Cette approche individuelle par le sensitif, permettra à chacun de prendre conscience des enjeux et aura, par le cognitif, des répercussions sur le collectif. *Graines de saison* est un engagement non-utopique qui valide l'éco-conception, la proximité et le partage comme moteur concret d'une nouvelle économie de la terre.

Scènes de marché. Être acteur de son quotidien et instaurer un autre vivre ensemble

Aurélie Desquet, Camille Oberlé, Marie-Ange Pittraye

La démarche générale du projet est nourrie par l'envie d'encourager la vie de quartier ; promouvoir le marché, faire connaître ses produits, soutenir les producteurs locaux et les commerçants indépendants (un cycle de consommation court), rajeunir, moderniser l'image du marché et s'engager sur le plan écologique. L'identité graphique que nous avons imaginée pour le marché de la place de Zurich à Strasbourg tente de traduire au mieux ces dynamiques.

Le projet s'intitule *scènes de marché*, tout au long du projet nous utilisons le champ lexical du théâtre. Nous pensons que le marché se caractérise par des spécificités proches de celles du théâtre : la présence de *personnages singuliers* ; comme des comédiens (commerçants et clients) évoluant sur une scène, *la place du marché*, un espace scénographié (stands, assortiments de nourriture aux formes, couleurs et saveurs variées) avec un *langage propre* (tirade, criée).
Pour impliquer commerçants et clients nous proposons un logo, diffusé sur des sacs en tissu et une publication hebdomadaire distribuée sur le marché. Pour la conception de cette communication nous avons utilisé au maximum l'existant, afin de coller à la réalité et de la faire voir différemment.
Ainsi le logo du marché de la place de Zurich est issu du plan de cadastre de la place, les marchés se caractérisent en général par le lieu où ils s'installent, ainsi le dessin de la place paraissait significatif.
De même le nuancier de couleur employé dans le projet est extrait de la gamme colorée des produits du marché : fruits, légumes, pains, poissons, viandes, laitages.
Si les sacs en tissu permettent de limiter l'utilisation de sacs jetables et offrent un excellent support de communication itinérant, la publication hebdomadaire présente un produit de saison, un reportage sur un producteur du marché, un sujet relatif à ce dernier, ou une tirade entendue sur le marché, avec des photos et une recette de cuisine. Cette publication ajoute une dimension supplémentaire au marché, c'est un support d'expression qui appartient aux protagonistes du marché, qui parle d'eux, leur permet de mieux se connaître, se faire connaître, et de consommer de manière plus intelligente.

Nous expérimentons ce projet d'identité et de communication depuis maintenant quelques mois et, nous constatons que les commerçants et le public s'approprient et font vivre le projet. L'appropriation du design par le public, n'est-ce pas un indice de réussite d'un design public ?

Bulles de lecture. Une opération génétique pour instiller une parenthèse culturelle dans l'espace public.

Vanessa Kiffer

Une redéfinition de l'acte de projeter par la mise en place d'un processus, constituait l'objet de ce workshop encadré par Luca Merlini. Cette procédure de projet fait interagir le *fictionnel*, le *référentiel* et le *contextuel* ; le tout étant régi par des contraintes fonctionnelles.
La mise en réseau des principales caractéristiques de trois édifices choisis ; la *Rotonde de la Villette* » de Nicolas Ledoux, le *Centre Paul Klee* de Renzo Piano et le *Musée Guggenheim* de Franck Lloyd Wright, permettra de projeter une quatrième architecture générée à partir des ces trois références.
Ainsi le « petit dernier » est projeté dans le contexte topologique d'un des bâtiments, soit la Rotonde de la Villette, qui sera considérée et qu'on adoptera comme le site dans lequel le *benjamin* viendra s'implanter. Ce lieu sera également le point de départ du cheminement de la future construction. On ressentira également les *gènes* du *Centre Paul Klee* : en effet, le « petit dernier » naît de l'idée de continuité et de prolongement avec le site ; ce continuum est instauré comme essence même de cette nouvelle architecture.
Ces deux opérations génétiques seront dénaturées par un autre élément : une passerelle initiant un parcours, un peu sur le modèle de la rampe du musée Guggenheim. Cette nouvelle insémination architectonique de l'idée de passage, de parcours, va introduire une dimension contestataire, de *corruption* de la cohérence première du site.
À travers ce jeu de continuité et de discontinuité le projet interroge la relation entre espace privé et d'espace public : en ramenant une activité plutôt individuelle, effleurant la frontière du domaine privé, aux aspirations de partage et d'échange de l'espace public.

Ainsi des espaces de lecture individuels viendront ponctuer un parcours culturel public : lire dans sa bulle tout en partageant un espace commun. L'idée est d'offrir des *bulles de lecture hors les murs* afin de profiter des vues sur l'espace environnant, en proposant de nouveaux espaces de réflexion, de contemplation, de séjour en milieu urbain.

Le Musée du Sol d'Osaka. Voyage au centre de la terre. Réenchantement architectural entre signe et sens
Marjolaine Lecourt

Le projet de *design d'espace,* du Musée du Sol d'Osaka, a été mené à la suite d'un décryptage architectural de trois architectures d'époques différentes : Tikal, le temple Maya (680), le Musée Guggenheim de Frank Lloyd Wright à New York (1959), et le National Museum of Art de César Pelli à Osaka (2004). La demande de ce projet est la création d'une architecture et de son programme découlant de l'analyse des trois architectures parentes. Pour le musée du Sol, l'ambition fut de proposer un travail en profondeur, une architecture faisant à la fois « signe » et « sens », et de penser une architecture qui puisse à la fois faire écho à la minéralité de son programme et à la matérialité des ces trois architectures fondatrices. L'option prise ici valse sur un double-jeu. Une option filiale qui va être incarnée par la pratique du caché des architectures parentales, mais également une option en rupture cette fois avec ces architectures imposantes qui va être celle du travail du vide, du creux.

La présence par l'absence, le plein par le vide

Imaginé en plein cœur de l'espace urbain d'Osaka, ce musée à la particularité de se distinguer par son absence : ce qui devrait être édifice érigé est finalement architecture creusée. Ici, rien d'ostentatoire. L'architecture ne s'impose pas à la vue mais bouscule en douceur l'ordre établi. L'espace requis par le programme de ce musée est en effet enterré, jeu symbolique avec la définition par essence du sol, espace enfui et invisible.

L'architecture comme sensation

Enfui, l'espace d'exposition se compose de longues rampes parcourant le volume afin d'amener le visiteur à frôler cette enveloppe rocheuse, à flotter au-dessus du vide. Ici il faut toucher la réalité, caresser les parois, sentir la matière pour dialoguer avec l'existant.

Le processus entier, de l'immersion du visiteur jusqu'à son extraction hors du musée, renvoit à une opération émotionnelle tout en restant fidèle au programme du lieu. Réalisme, oui mais alors magique. L'enjeu ici est d'être pertinent et réenchanter d'un même tenant. Le bâtiment est alors une sensation à lui seul. Tout comme le célèbre roman de Jules Verne *Voyage au centre de la Terre*, ce musée laisse jaillir un subtil mélange de contenu pédagogique, de sensations osées et d'aventures…

Peaux habitables. Une architecture de mues et de mutations
Nathalie Munch

La singularité du lieu dépend de l'exploitation des murs à la fois « peaux » ou espace habitables, qui ont des fonctions protectrices, signalétiques ou visuelles à l'intérieur comme à l'extérieur.

Cette démarche de conception, qui interroge les éléments constitutifs de l'architecture, manifeste le désir de surprendre le public en lui donnant l'occasion d'explorer de manière inhabituelle le vocabulaire architectural. En réinterprétant le mur et en dépassant sa seule fonction de délimitation, le mur pensé comme une peau habitable se mue pour devenir un espace pour séjourner, un entre-deux à parcourir ou encore un lieu d'une vision, d'une découverte, d'un extérieur. Ce dispositif spatial dirige à la fois l'usager dedans, tout en lui offrant la sensation de circuler à la vue d'un dehors. Habillée de textures animales et de couleurs saturées, la paroi éveille l'émotion, suscite la curiosité du toucher et crée une mise en scène qui doit faire réagir le spectateur. Cette architecture, à l'image d'une peau, contient, rassure et oriente l'habitant dans l'édifice. Le mur aux formes organiques humanise la structure de l'édifice qui se transforme en sculpture vivante géante, pour devenir symbole de l'identité d'une ville et de ses habitants.

Forêt urbaine, une lisière architecturale entre asphalte et végétation
Gwenaëlle Bertrand

Comment appréhende-t-on l'espace dédié à la nature dans une métropole ? Implantée au cœur de la ville, cette double architecture propose un entre-deux qui rompt avec l'environnement citadin extérieur. Ce lieu intermédiaire est accessible depuis les passerelles des douze appartements, celles-ci semblent se frayer un chemin non pas à travers des bâtisses plus élevées les unes des autres mais à travers une végétation luxuriante. Depuis l'extérieur, l'enveloppe architecturale en verre vit au rythme de la rue et de ses agitations par jeux de reflets. En somme, j'ai tenté de traduire la notion de passage en architecture par l'affect ; en proposant un bouleversement perceptif et sensitif lié à la traversée de deux espaces différents, l'asphalte d'un côté et la végétation de l'autre.

Promenons-nous entre les brindilles. Un parcours entre vie et mort de l'architecture

Hélène Losser-Huentz

Benjamin est un projet inspiré de la rencontre de trois architectures d'époques différentes (680 - Tikal dans la région de Péten, 1959 - Musée Guggenheim à NY, Frank Lloyd Wright, 2004 - Musée César Pelli, à Osaka. À partir de ces trois références fortes, le but fut d'en saisir les approches, les valeurs et les impacts afin d'en développer une architecture d'aujourd'hui viable au regard d'une majorité de critères comme le contexte, la forme, la fonction ou la matière.

Les trois structures sont, chacune à leur manière, des tombeaux (les musées me semblent êtres des tombeaux pour les œuvres d'art). À partir de ces lieux dédiés aux morts, l'idée est ici de créer son opposé en générant un espace à vivre. Cette métaphore du passage (mort / vie) est traduite par un parcours traversant des espaces de repos, de discussion, d'observation, de rencontre. Le projet est composé de neuf micro-architectures disséminées au sein d'un espace naturel qui sont reliées entre elles par un chemin en béton blanc, qui serpente au milieu de la végétation. La nature joue ici un rôle important. Elle doit prendre peu à peu le pas sur les structures, jusqu'à les enfouir presque totalement. Ainsi le passage du temps fera émerger les modules de la verdure et permet au fil du temps et des saisons un jeu de lumière sur les formes sans cesse renouvelées. Ainsi une rupture entre la nature et les formes géométriques sera sensible à l'image d'une vie végétale qui envahit sans cesse la matière minérale amorphe.
Ce benjamin *Promenons nous entre les brindilles* aborde différentes interrogations contemporaines telles que les questions de l'impact physique et visuel des constructions humaines sur la nature. Ainsi, à l'image de cette édification, l'homme est sensibilisé à ce que l'architecture devrait être à cette époque : en harmonie avec l'homme et en symbiose avec son environnement.

Une bibliothèque à habiter. Jeux d'espaces pour jouer avec les mots et *habiter* le monde

Romy Desseaux, Vanessa Kiffer, Malo Mangin

« Et si ce meuble, organisé, rangé, ordonné, changeait radicalement d'échelle et devenait lui-même un espace à vivre le temps d'une lecture, d'un voyage au milieu des mots… Et si les livres se propageaient partout… et si l'on devait grimper, se faufiler pour s'emparer de son livre, s'asseoir au bord d'un rayon pour se plonger dans une lecture… Et si on habitait la bibliothèque ! »

Il s'agit de reconsidérer et favoriser l'instant de lecture de l'enfant en proposant un espace à son échelle, que lui seul pourra expérimenter.
Nous jouons avec le *hors échelle* d'une bibliothèque : ce mobilier, qui, répondant habituellement à une fonction de rangement des livres, devient un espace colonisé et à investir par les enfants.
La lecture de ce mobilier s'en retrouve perturbée et génère différents scénarios qui seront propres à la découverte et à l'appréhension de l'espace par chacun d'eux. Chaque *alvéole* devient alors un lieu transitoire que l'enfant peut s'approprier ou partager.
Ainsi, cette structure tend à engendrer de nouvelles configurations spatiales pour de nouvelles fonctionnalités : s'installer dans un module pour lire, seul ou a plusieurs, organiser une lecture partagée. Multiplier les modules, les lier, créer des entrées, transformer et renverser les espaces, expérimenter différents conforts de lecture… afin d'obtenir une structure modulable et réversible pouvant s'introduire dans différents lieux (salle de classe, médiathèque, bibliothèque, chambre d'enfant…)

« *Il faut aider l'enfant à lire : celui qui semble savoir lire ne doit pas être abandonné trop tôt au tête à tête avec ses livres ; celui qui hésite un peu doit être secouru, encouragé…* » **[Natha Caputo]**

Post'tonid, faire son nid parmi les autres

Pauline Burg, Amélie Boisliveau

En partant sur des concepts tels que l'organique et le zoomorphisme, nous voulions nous inspirer de la nature et essentiellement des structures qui la composent.
Post'tonid est donc un siège de repos en suspension qui s'inspire tout particulièrement des formes naturelles comme les cocons, les chrysalides et les nids. C'est cette envie de faire référence au lieu de vie des animaux, qui nous a permis de faire évoluer notre objet et nous a conduit à la forme retenue. Dans le cadre de notre réflexion autour du design public, nous avons voulu, grâce à cet espace individuel, aborder le confort autrement, tout en repensant le repos en captant le consommateur dans un nouvel espace de vie : imaginer une manière d'être parmi les autres. En effet, Post'tonid est un objet qui change profondément les habitudes et permet à chaque utilisateur de s'y réfugier, de s'isoler ou encore de s'y ressourcer.
Je me sens seul, je me ressource
La forme rassurante invite l'usager à investir la structure pour se retrouver dans un lieu privilégié, proche de soi-même et proche de la nature. S'asseoir, dormir, lire, rêvasser font partie des nombreuses activités que l'on peut faire dans ce cocon…
Où l'on veut, quand on veut
Dehors, à un balcon, à ma terrasse, à un arbre, ou ailleurs… Éventuellement à l'intérieur en hiver, à l'extérieur dès les beaux jours… Cette structure se suspend n'importe où, pour séjourner, dans l'espace public ou dans l'espace privé, elle s'adapte aux besoins de l'utilisateur.

Le cadavre exquis boira la chaise nouvelle (film vidéo : design et performance, solutions imaginaires en design)

Pauline Burg, Pauline Desgrandchamp, Anaïs Gautron,

Avec ce projet nous proposons d'adapter le principe du cadavre exquis à un objet. L'idée est de s'interroger sur les notions de processus et d'évolution à travers le Design. En effet, le but de ce travail est de composer un nouvel objet à partir d'un élément industriel, manufacturé et sériel.
L'objet choisi est une chaise, pour son rôle privilégié et premier au sein des créations du design.
Afin d'expliquer notre proposition de ce nouveau cadavre exquis, nous avons mis en place une sorte de générateur narratif :
La chaise, dans son carton d'emballage, est livrée par "APP design" avec plusieurs accessoires et outils permettant la transformation de l'objet. La première personne reçoit le carton et le kit complet devant sa porte d'appartement, elle lit le mode d'emploi inscrit sur le carton et commence à créer son propre objet. Elle l'utilise et renvoie le tout (nouvel objet, pièces inutilisées et outils) à l'agence APP. La personne suivante reçoit le nouveau kit et reproduit le processus et ainsi de suite.
Le travail se fait à la fois de manière collective et individuelle. L'idée est de réaliser un objet évolutif en fonction des besoins. C'est une sorte de réécriture d'une mythologie, une redéfinition de l'esthétique du design. Le principe véhicule une narration toujours nouvelle, car personnelle, de l'objet chaise. L'objet est toujours en attente d'une nouvelle reconfiguration. La personne qui reçoit le kit, crée son nouvel objet dans un rapport privilégié avec son corps. Elle s'investit physiquement pour lui donner naissance.
Par ce projet, nous cherchons à interroger les critères de fabrication en partant d'un objet manufacturé et sériel, une chaise IKEA. L'idée est de créer de l'unique à partir d'un élément sériel. Ce projet symbolise également le fait que design ne rime pas nécessairement avec industriel ou sériel, mais que c'est avant tout une pratique, une position, une attitude.

Le cube. Un objet à relation affective. (film vidéo : design et performance, solutions imaginaires en design)
Vanessa Kiffer, Sylvain Roussange, Hanieh Torkzadeh

Un scénario et la mise en scène d'un personnage confronté à une série de situations typées vont illustrer les différents questionnements soulevés par l'objet. Il s'agit d'interroger le rapport corps / objets par la thématique du lien.

Le projet raconte le quotidien d'un personnage qui vit avec un cube imposant, attaché à sa cheville.
Il traîne partout avec lui cet étrange objet… qui devient un handicap permanent : Il empêche de marcher correctement, se coince partout dans les meubles, dans les portes, pose problème dans les escaliers, à la piscine ou chez des amis, fait trébucher et encombre son propriétaire. Quelles que soient les activités pratiquées, le cube est là… Mais à force de vivre avec cet objet devenu une extension de lui-même, notre personnage tire finalement parti de sa forme. Il l'utilise comme promontoire pour accéder à des objets trop hauts, comme siège dans des espaces réduits, dans les transports en commun, comme table de nuit, comme table improvisée dans des situations qui le nécessitent, support de travail et d'écriture…Il génère même des rencontres.

Malgré tous ses inconvénients et, au-delà des solutions fonctionnelles apportées, le cube est devenu l'objet d'une relation affective entretenue par son propriétaire. Ce dernier le personnalise avec des housses, adaptées à différents environnements.
Ce projet est symbolique, un prétexte à aborder plusieurs questions liées à l'emprise des objets sur nos vies : leur omniprésence, notre dépendance, les liens affectifs que nous établissons avec eux, des objets comme extensions de nous-mêmes et sur lesquels nous imprimons une partie de notre personnalité…
Cette forme de cube appartient au patrimoine formel de l'humanité. Son universalité permet donc d'aborder tous les objets. Dans l'Antiquité grecque, le cube est apparenté au dé. Il est associé à la multiplicité des possibles, aux probabilités. Dans le scénario, le cube, forme banale, propose également une multitude de fonctions. Il critique la prolifération d'objets de consommation, inutiles et toujours plus sophistiqués. Il s'agit, par ailleurs, d'illustrer un attachement. Notre attachement au monde matériel que nous créons.

(Ce projet est inspiré du livre, La petite casserole d'Anatole, de Isabelle Carrier aux éditions Bilboquet).

Les projets des étudiants ont été élaborés dans le cadre des workshops du semestre 1 de : Francis Dupont, Luca Merlini, Vivien Philizot, Frédéric Ruyant, enseignants à l'université de strasbourg

Pour l'exposition Eunique juin 2010 à Karlstuhe ; le master design a bénéficié du soutien de l'Ufr des Arts et du Service Universitaire de l'Action Culturelle (Suac) de l'Université de Strasbourg.